幼儿园活动公鸡教案反思(优质5篇)

作为一位杰出的老师，编写教案是必不可少的，教案有助于顺利而有效地开展教学活动。那么我们该如何写一篇较为完美的教案呢？以下是小编收集整理的教案范文，仅供参考，希望能够帮助到大家。

幼儿园活动公鸡教案反思篇一

教学目标：

1、理解故事内容，初步掌握情节，学习动物对话。

2、丰富词汇：苦恼、耕田、传播、报时。

3、体验为别人做好事，别人喜欢，自己也快乐的感受。

4、能结合生活经验大胆地表达自己的快乐。

教学重点：理解故事内容，初步掌握情节，学习动物对话。

教学难点：丰富词汇，运用动物对话回答问题

教学准备：

1、课件《快乐的小公鸡》。

2、老牛、青蛙、蜜蜂、小公鸡、公鸡爸爸头饰。

教学过程：（每个重要环节要写明你的设计意图）

一、边看角色演示边讨论，幼儿初步体验情感。【利用头饰导入吸引幼儿学习的兴趣】

1、出示老牛（头饰）——“我是快乐的老牛，小朋友们好”。

教师以角色口吻引导幼儿讨论：你们知道我为什么快乐吗？

2、演示青蛙（头饰）、蜜蜂（头饰），鼓励幼儿猜想它们快乐的原因。

师：小青蛙和蜜蜂都说自己快乐，请你们猜一猜它们为什么快乐呢？

3、出示小公鸡（头饰），引出故事《快乐的小公鸡》

师：“我是一只小公鸡，我也想找快乐。”

讨论：小公鸡怎么样才能找到快乐？

二、教师出示课件请幼儿欣赏故事，并提出要求。【培养幼儿倾听能力、记忆力和观察力】

师：今天我给大家带来一个好看的故事动画片你们想看吗？故事的名字叫《快乐的小公鸡》

1．故事里有哪些动物？

2、小公鸡整天没事干，它心情怎样？（丰富词汇：苦恼）

3、故事讲述了一件什么事情？

4、小公鸡找到谁，它们都是怎样说的？

师；现在，我们再一起观看以便动画片吧！

1、小公鸡跑到田野问谁？小公鸡怎样问老牛呢？（学习句子：爷爷，怎样才能快乐呢？）

2、老牛爷爷怎样回答？（学习对话：帮助人们耕种田地，就会快乐了！丰富词汇：耕种）

3、小公鸡跑的哪里问青蛙？青蛙哥哥怎样回答呢？（学习对话：为庄稼，捉害虫就会快乐。）

4、它跑到花丛问谁？蜜蜂姐姐又是怎样说的？（学习对话：飞来飞去给花儿传播花粉，就会快乐了。丰富词汇：传播）

5、老牛爷爷、青蛙哥哥、蜜蜂姐姐说的不一样，小公鸡怎样办呢？

6、公鸡爸爸怎样回答小公鸡？（学习句子：帮助别人，你就会得到快乐。）

师：小公鸡怎样找到快乐了呢？（幼儿讨论后，提问个别幼儿）

师小结：原来小公鸡每天早早起床，为人们报时，它成为了一只快乐的小公鸡！（丰富词汇：报时）

四、引导幼儿思考其它动物快乐的原因。【让幼儿充分发挥想象力，拓展幼儿的知识，】

五、请幼儿分组自由选择角色边听故事，边表演。

师：请几位小朋友到前面来，选择自己喜欢的头饰，进行故事表演。记住在表演中一定要说出你所扮演角色的对话啊！现在请大家故事表演！

六、教育幼儿，懂得帮助别人是快乐的事。【培养幼儿要具有健康、快乐的心理】

教师小结：在生活中，我们要经常帮助别人。爱劳动，做一位勤劳有爱心的小朋友，就会赢得大家的喜爱，自己也会快

乐的！现在小朋友就和老师一起去寻找自己的快乐吧！

幼儿园活动公鸡教案反思篇二

1、理解诗歌的内容，会朗诵诗歌。

2、能积极动脑筋解决问题。

活动过程

1、引起幼儿学习诗歌的兴趣。

教师有表情地朗诵诗歌的前八行，提问：这首诗里说了什么事情?引出诗歌的题目“找小猫”。

2、理解诗歌内容。

讨论：小狗为什么找不到小猫?它的心情怎么样?

3、幼儿学念诗歌。

4、讨论并绘画：有什么好办法可以帮助小狗找到小猫?

在平时引导幼儿大胆想象，续编诗歌，并画下来。

延伸活动

1、会朗诵诗歌，有一定的韵律和节奏。

2、能积极想办法，解决小狗遇到的各种问题。

[附]诗歌

找小描

跳舞场里真热闹，小动物们兴趣高。

先跳一会迪斯科，再做一阵健美操。

小猫家里有急事，小狗赶来找小猫。

大家戴着假面具，小狗一时找不到。

你有什么好办法，能帮小狗找小猫。

幼儿园活动公鸡教案反思篇三

设计意圈

诗歌《好朋友》的内容来源于生活中常见的事物,韵律感强,适合大班孩子欣赏。诗歌结构严谨,以“好朋友”的形式将生活中的相关事物联系起来,大班上学期的幼儿已具备一定的生活经验,易于理解诗歌所表达的一一对应关系。诗歌的内容还渗透了环保理念,具有萌发幼儿热爱大自然、热爱小动物的情感教育价值,因而本诗歌适合大班上学期的幼儿欣赏与仿编。

根据幼儿“直觉行动思维占优势”的年龄特点,我通过配对游戏帮助幼儿理解诗歌中的一一对应关系。通过层层深入的问题情境及图谱操作为幼儿提供理解与表达的支持,直观感受诗歌结构,为创编打下基础。同时,图谱将幼儿的内在思维与外在口语表达联系起来,为幼儿学习合作仿编提供必要的支撑。

活动目标

1.理解诗歌中一一对应的配对关系,学习对话句式。

2.尝试根据诗歌中的句式结构进行仿编。

3.感受诗歌的意境美,萌发热爱大自然、热爱小动物的情感。

活动准备

1.物质准备:小图卡若干,大图谱;幼儿仿编记录表每组一份,线描笔人手一支;实物锁、钥匙各一。

2.经验准备:幼儿玩过“找朋友”的游戏。

活动过程

一、做“找朋友”游戏

幼儿在音乐的伴奏下,做“找朋友”游戏入场。

二、找找锁的好朋友

2.教师根据幼儿的回答,用钥匙打开锁验证。

3.小结:因为钥匙可以把锁打开,它们谁也离不开谁,所以钥匙和锁是一对好朋友。教师将锁和钥匙的图卡贴于表格中,并朗诵诗句。(钥匙对锁说:“我们是一对好朋友。”锁
说:“对!”)

三、寻找物体的一一配对关系

1.师:在我们的生活中,有许多的物品总是会在一起,也像锁和钥匙一样是一对好朋友。老师为小朋友准备了一些图卡,请你们找出能成为一对好朋友的物品。

2.教师请幼儿将图卡进行配对,讨论它们为什么可以成为好朋友。

3.师:好朋友找对了吗?我们来听听它们是怎么说的’。

教师以一问一答的形式直接将诗歌内容朗诵出来。

4.小结:桌子和椅子、雨伞和雨鞋、茶壶和水杯这些物品,它们分别是好朋友。

5.(出示鸟笼和小鸟)师:它们是不是好朋友,为什么?

讨论小鸟为什么不喜欢和鸟笼做朋友,小鸟喜欢和谁交朋友。

教师根据幼儿的回答,在图谱上逐一贴上相应图卡,并引导幼儿用诗歌的句子小结。

四、结合图谱完整欣赏诗歌

五、师幼跟随图谱学念诗歌

学习诗歌的对话句式,并重点学习诗歌的最后一句。

六、师幼一起仿编诗歌

1.师:生活中还有许多物品都有自己的好朋友,小朋友动动脑筋来想一想。

2.教师根据幼儿的回答用图谱表示。

3.引导幼儿朗诵仿编的诗歌。

师:现在我们用好听的声音把编的诗句连起来朗诵,让它变成我们大三班小朋友的诗歌。

重点指导句式:

××对××说:“我们是一对好朋友。”××说:“对!”

××对××说:“我们是一对好朋友。”××说:“不对!我的好朋友是××,还有,××也是我的好朋友。”

七、同伴合作仿编诗歌

1.提出仿编要求:(1)观察表格,介绍任务。(2)大家一起动脑筋找出生活中更多的好朋友,可以轮流记录或请一个小朋友记录。(3)用好听的声音把编好的诗歌念出来。

2.幼儿仿编,教师指导:(1)鼓励幼儿积极开动脑筋,支持幼儿的创意。(2)观察幼儿合作创编情况,提供必要的支持与指导。

八、分享与交流

将记录表展示在黑板上,请每组幼儿一起上台朗诵,教师给予评价。

九、活动延伸

寻找幼儿园里的“好朋友”。

教师:幼儿园美丽的花园、小竹林、小山坡中也藏着许多的好朋友,我们一起去找一找,把它们编到诗歌里。

附诗歌:好朋友

茶壶对水杯说:“我们是一对好朋友。”

水杯说:“对!”

桌子对椅子议:“我们是一对好朋友。”

椅子说:“对!”

钥匙对锁说:“我们是一对好朋友。”

锁说:“对!”

雨伞对雨鞋说:“我们是一对好朋友。”

雨鞋说:“对!”

鸟笼对小鸟说:“我们是一对好朋友。”

小鸟说:“不对!我的朋友是蓝天、白云、大森林和绿草地,还有,爱鸟的孩子也是我的好朋友!”

幼儿园活动公鸡教案反思篇四

一、案列背景:

《纲要》中非常明确地指出:“引导幼儿接触优秀的儿童文学作品,使之感受语言的丰富和优美,并通过多种活动帮助幼儿加深对作品的体验和理解。”大班绘本教学《一根羽毛也不能动》,这个故事内容传递的是一种坚持不懈、朋友的重要性和机智勇敢。而大班幼儿正处于与人交往的关键时期,同时也很注重与同伴间比赛的输赢。我结合“微课”以故事为主要载体,记录教师讲述的过程,运用微课堂让幼儿不但能理解故事内容,还能懂得在坚持不懈的同时,遇到危险时要知道放弃,因为生命重于比赛,朋友重于冠军。

二、分析教材,拍摄《一根羽毛也不能动》微课

本次活动的目标是理解绘本内容,感受鸭子和天鹅的坚持不懈,在与同伴一起学习微课《一根羽毛也不能动》的过程中懂得在坚持不懈的同时,明白遇到危险时要知道放弃,因为生命重于比赛,朋友重于冠军。

三、活动目标:

1.情感目标:感受朋友之间在危险面前能相互关心相互帮助。

2.认知目标：仔细观察画面，联系故事内容较清楚地表达自己的想法，通过表演体会鸭子救天鹅勇敢的行为。

3.技能目标：.体验坚持做一件事是不容易的，坚持才有可能获得成功。

四、活动过程：

1、故事导入：

2、初步感受鸭子和天鹅的坚持不懈：

ppt1.天鹅说我真棒，鸭子也说我真棒，于是他们想通过一场比赛来比一比到底谁更棒。

ppt2-ppt5我们一起来看看发生了什么事情，放到四幅图同时出现

师：比赛分为两个内容，他们先比了什么，结果怎么样？后比了什么结果又怎么样？他们先比了游泳，结果鸭子赢了，后比了飞结果天鹅赢了，（让幼儿观察自己说）。比赛结果一比一，平手，没有分出胜负。于是他们决定再比一比。除了游泳飞翔以外，他们还能比什么呢？最后他们有了自己的主意，决定比做木头人，不能讲话不能动，就连一根羽毛也不能动，谁赢了，谁就是永远的、真正的、唯一的冠军。

ppt6比赛就这样开始了，一只蜜蜂飞出花丛，他们围着天鹅嗡嗡的飞着，天鹅心里想，我不能动我要赢就连一根羽毛也不能动，蜜蜂又围着鸭子嗡嗡的飞，鸭子心里也想，我不能动我要赢就连一根羽毛都不能动。于是蜜蜂飞走,突然一群野兔跑来了，野兔看着这两个朋友问：“你们在干嘛呢”？他们在鸭子和天鹅的身上又是抓又是挠的还上窜下跳，鸭子和天鹅怎么样？一动不动，他们心里想着：我要坚持，我要赢，我不能动，就连一根羽毛都不能动。野兔们觉得太无聊，蹦

蹦跳跳的走了。这时候一群乌鸦飞来了，还以为他们是雕像呢，就问“老兄，你们是真的假的呀？”他们两个一动不动。这两位朋友心里想着，我要坚持，我要赢，我不能动，就连一根羽毛都不能动。最后乌鸦也飞走了。

ppt8我们一起看看接下来发生了什么事情？比赛要不要结束？为什么要结束？可是你们猜猜它们俩心里还想着什么呢？这两个朋友心里想就算狐狸来了，我再坚持一会儿说不定就这一会儿我就赢了，我不能动我要赢就连一根羽毛也能动。

ppt9-ppt13狐狸连拖带滚的把他们带到了狐狸洞里，看看狐狸在干什么呢？狐狸开始煮汤了，可是他们两个还是一动不动，他们心里在想什么呢？说不定就再坚持这一会儿我就赢了我不能动我要赢就连一根羽毛也不能动！突然狐狸抓起了天鹅就要放到锅里了，一动不动的鸭子是怎么想的，怎么做的？鸭子觉得生命比比赛更重要，朋友遇到困难要相互关心相互帮助，当然，要先救朋友。于是鸭子使出浑身力气跳了起来，一下咬住狐狸的尾巴，狐狸被咬的鲜血直流，痛的眼泪都留下来了，只好放下天鹅一溜烟的逃出了狐狸洞。

ppt14鸭子对天鹅说：嗨！朋友你赢了，天鹅难为情的说：不不不，你为了救我放弃了比赛，你才是我心里唯一的真正的冠军。于是他们两个成了最要好的朋友，他们的感情更深了，手拉着手一起回家了他们决定要永远在一起。

3、从故事中得到启发：

生命比比赛更重要，友谊第一比赛第二。

文档为doc格式

幼儿园活动公鸡教案反思篇五

作品的动画片、幼儿建构作品的照片□ppt(人体叠高)

叠高用的多种用具、纸制隔板、可移动的“月亮”。

活动目标

在观察动物“吃月亮”的画面中，讨论并发现叠高时保持平衡的方法。

与同伴一起探究叠高的“奥秘”，从中体验探索的乐趣。

活动过程

一、交代名称，引发好奇

(通过“开门见山”式的问题引出作品，引起幼儿无限的遐想和学习的积极性。)

1.这是什么(月亮)?这里有一个关于月亮的有趣的故事，一起看看这个故事的名字——《月亮的味道》。

2.你认为月亮是什么味道的?

二、听讲故事，理解作品

(借助重点问题和插问帮助幼儿理解作品内容，讨论并发现叠高的一些方法，促进幼儿观察能力、思维能力等方面的发展。)

1.播放ppt□看看讲讲(讲述中适当进行一些插问)。

(4)小老鼠为什么能成功?这是朋友们互相合作、努力配合的结果吗?

(5)谁能说说动物们是用什么办法站稳、够到月亮的?

2.小结：动物们互相配合，慢慢地往上叠，它们都找到了保

持平衡的方法。它们不怕失败，最终成功地够到了月亮，尝到了月亮的味道。大家都觉得付出了那么多努力很值。

三、小组合作，探究方法

(借助操作体验和问题讨论，引导幼儿在共同游戏中探究叠高的“奥秘”，体验合作游戏的乐趣。)

1.第一次探索。

提供材料：每个桌上有一个可移动的“月亮”。一个塑料筐，筐里有一些小纸板、罐头、积木、木板等。每组材料的种类和数量相同。

(1)交代操作要求：

这些材料像什么呢(动物的腿)?这些小纸板可以代替什么(动物的身体)?

有的动物是两条腿的，也有的动物是四条腿的。你们可以选择不同的材料代替动物的腿。

材料只有4份，而我们有16个人，可以怎么玩游戏呢(4人合作游戏)?

(2)幼儿4人一组探索活动。

[观察要点]：怎样的材料适合放在下(上)面?怎样放置材料才会稳稳当当的?

(3)交流各自用什么办法“够月亮”

2.第二次探索。

提供材料：每个小组增添相同数量的药盒、酸奶罐、圆柱体

积木。

(1)交代操作要求：

这次每个小组增加了材料，你们可以用和动物不一样的方法试试叠高“够月亮”。

提醒幼儿可移动的“月亮”可移至中间处或最高处。

(2)幼儿4人一组探索活动。

(3)交流各自用什么办法“够月亮”。

(重点介绍与众不同的方法，分析成功或失败的原因。)

3.小结激趣。

“够月亮”的办法有很多，今天有的小组成功了，有的小组失败了……以后，我们可以试试各种办法，相信你们肯定可以够到月亮。

延伸活动

请幼儿欣赏图片或ppt□引导幼儿看看说说有关人体叠高等画面，进一步感知其中蕴含着的有关叠高——平衡的“奥秘”。

在区域活动中，提供叠高用的多种材料，鼓励幼儿与同伴一起继续玩游戏，并记录游戏的操作情况，分享交流自己的经验。